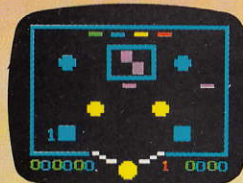
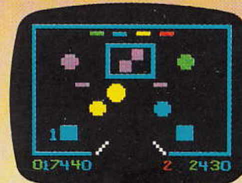
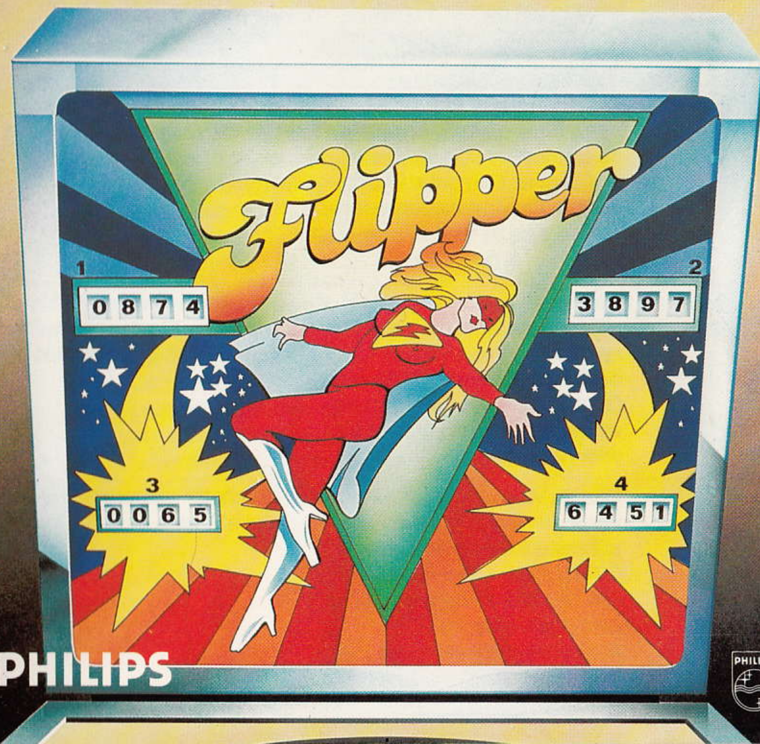
3111 106 61020 SIP

PHILIPS VIDEOPAC 24





Flipper game
Billard electrique
Flipperspel
Flipper
Flipper spil
Flipper-spel
Juego del lanzador





ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

Flipper game

(1 player) Press RESET next press key 1

The screen of your television set has transformed into a flipper game. A yellow ball is ready waiting to be shot into the game.
To the left of the ball you see six zeros. This is where the computer will keep your score while you are playing. To the right you first see a red figure "1", indicating that your first turn is about to start. To the extreme right another four zeros where the computer keeps track of your bonus points.
You start the game by pulling the joystick of the right handset towards you. The power of your shot is determined by the length of time you hold the joystick before releasing it. If you hold it too long, the computer takes over and fires the shot for you.
Each time your ball hits a target you score with the exception of the two purple obstacles that keep moving back and forth.

The four small coloured targets at the very top of the playing field score 4000 points each but they are rather hard to hit.
If you do hit one, it disappears from the screen.

There's a possibility to make them reappear again! Every time you hit the spinner in the top-centre you receive bonus points, anywhere between 720 and 1350, depending on the speed of the spinner.
The computer decides how many.
Your bonus points are shown at the bottom of the game on the right-hand side. When you have 5000 bonus points, the high scoring targets at the top of the screen will reappear again, while the counter resets to zero. At the end of each turn all bonus points are automatically added to your score.

Your turn is over when you allow the ball to escape between the two white flippers. You can move them left and right with the joystick of your handset. The ball will appear again when you pull back the joystick, ready for another shot. Press the action button to swing the ball back into the playing field. Try your luck and skill.
You get five chances, then the game is over.

While you read your final score you'll see that the computer takes over and continues the game all by itself without scoring any points however.

(for 2 players) Press RESET
Press key 2

The game is basically the same. The only difference is that you and your opponent now have to take turns. The number in the left-hand corner of the playing field indicates whose turn it is. The playing field chances colour too. Right handset is for the first player, left handset for the second player.

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
Replace Videopac in its box.
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

(for 3 players) Press RESET
Press key 3

Same as above, now for three players. Right handset for first and third player, left handset for second player.

(for 4 players) Press RESET
Press key 4

Same as above, now for four players. Right handset for first and third player, left handset for second and fourth player.

Attention

When playing with several players, the computer keeps the individual scores of each player. After the game is over and when the computer continues playing by himself, the score of each player keeps turning up regularly so you have plenty of time to read it afterwards.

If you find the game too fast, you can reduce the speed:

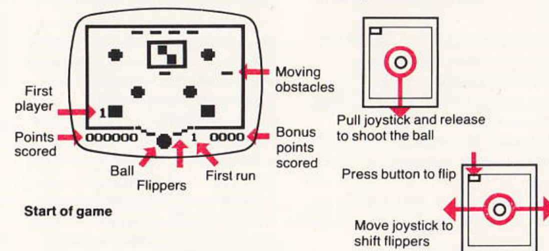
Press RESET and next press key 5 for 1 player

Press RESET and next press key 6 for 2 players

Press RESET and next press key 7 for 3 players

Press RESET and next press key 8 for 4 players

Value of the various targets:
- Numbers 1, 2, 3 and 4: 4000 points each.
- Numbers 14, 8 and 9: no effect on score.
- Numbers 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 points each unless red when hit.
- Number 5 (spinner): scores bonus points randomly anywhere between 720 and 1350 points when hit.



Start of game

Flipper

(1 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach Taste 1

Der Bildschirm Ihres Fernsehers hat sich in einen Flipper-Automaten verwandelt. Ein gelber Ball liegt zum Spielen bereit.

Links von dem Ball sehen Sie sechs Nullen. Dort zeigt der Computer Ihren jeweiligen Spielstand an. Rechts sehen Sie zunächst eine rote Eins, die anzeigt, daß die erste Runde beginnen kann. Ganz rechts befinden sich vier weitere Nullen. Dort ermittelt der Computer Ihre Pluspunkte.
Zu Beginn des Spiels ziehen Sie den Schalthebel der rechten Bedienungseinheit zu sich hin.
Die Stärke Ihres Schusses hängt davon ab, wie lange Sie den Schalthebel festhalten. Wenn Sie ihn zu lange festhalten, schaltet sich der Computer ein und gibt den Schuß für sie ab. Drücken Sie die Aktionstaste, um die weißen Flipper zu bewegen.

Jedesmal, wenn Ihr Ball ein Ziel trifft, erhalten Sie einen Punkt - abgesehen von den beiden roten Hindernissen, die sich ständig vor- und zurückbewegen.
Die vielen kleinen farbigen Ziele ganz oben im Spielfeld bringen je 4000 Punkte, sind jedoch ziemlich schwer zu treffen. Wenn Sie ein solches Ziel treffen, verschwindet es vom Bildschirm. Es gibt dann eine Möglichkeit, dieses Ziel wieder erscheinen zu lassen. Jedesmal, wenn Sie den "Spinner" oben in der Mitte treffen, erhalten Sie Plus-Punkte, die je nach Geschwindigkeit des Spinners zwischen 720 und 1350 liegen.
Der Computer entscheidet über die Anzahl der Punkte. Ihre Pluspunkte erscheinen unten rechts auf dem Bildschirm. Wenn Sie 5000 Pluspunkte haben, erscheinen die Ziele mit der hohen Punktzahl erneut auf dem Bildschirm, und der Zähler geht auf Null zurück.
Am Ende jeder Spielserie werden alle Pluspunkte automatisch Ihrem Spielstand hinzuaddiert.

Ihr Spiel ist vorbei, wenn Sie den Ball zwischen den beiden weißen Flippern entwischen lassen.
Die Flipper lassen sich mit dem Schalthebel Ihrer Bedienungseinheit nach links und nach rechts bewegen. Der Ball erscheint wieder auf dem Bildschirm und kann für den nächsten Schuß verwendet werden, wenn Sie den Schalthebel nach hinten ziehen. Versuchen Sie Ihr Glück, und testen Sie Ihre Geschicklichkeit. Sie haben fünf Chancen - dann ist das Spiel vorbei.
Wenn Sie Ihren endgültigen Spielstand ablesen, werden Sie sehen, daß der Computer das Spiel ganz allein fortsetzt, ohne jedoch irgendwelche Punkte zu zählen.

(Für 2 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 2

Das Spiel ist im wesentlichen gleich. Der einzige Unterschied liegt darin, daß Sie sich mit Ihrem Mitspieler abwechseln.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Die Zahl in der linken Ecke des Spielfeldes zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Auch das Spielfeld verändert seine Farbe.
Die rechte Bedienungseinheit wird von einem Spieler benutzt, die linke vom zweiten.

(für 3 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 3

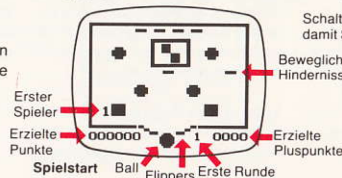
Dasselbe wie oben, jedoch für 3 Spieler. Der erste und der dritte Spieler benutzen die rechte Bedienungseinheit, der zweite Spieler die linke.

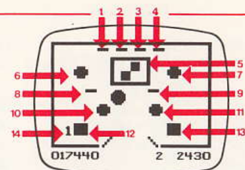
(für 4 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 4

Dasselbe wie oben, jedoch für 4 Spieler. Die rechte Bedienungseinheit wird vom ersten und dritten Spieler benutzt, die linke vom zweiten und vierten.

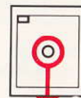
Anmerkung:
Wenn mit mehreren Spielern gespielt wird, zählt der Computer die Spielstände der einzelnen Spieler. Wenn das Spiel vorbei ist und der Computer allein weiterspielt, erscheint die Spielstand-Anzeige jedes Spielers in regelmäßigen Abständen auf dem Bildschirm, so daß Sie reichlich Zeit haben, sie abzulesen.

Wenn Ihnen das Spiel zu schnell ist, können Sie die Geschwindigkeit wie folgt reduzieren:
RESET drücken und dann Taste 5 für 1 Spieler
RESET drücken und dann Taste 6 für 2 Spieler
RESET drücken und dann Taste 7 für 3 Spieler
RESET drücken und dann Taste 8 für 4 Spieler

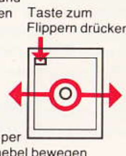




Wert der verschiedenen Ziele:
- Nummer 1, 2, 3 und 4: je 4000 Punkte
- Nummer 14, 8 und 9: wirkt sich nicht auf Punktestand aus
- Nummer 6, 7, 10, 11, 12, 13: je 100 Punkte, wenn beim Treffer nicht rot
- Nummer 5 (Spinner): erreicht willkürlich Pluspunkte zwischen 720 und 1350 bei Treffer.



Schalthebel ziehen und damit Schuß auslösen



Taste zum Flippern drücken

Flipper per Schalthebel bewegen

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl

Mode d'emploi

Billard electrique

(1 joueur) Appuyez sur RESET puis sur la touche 1

Un billard électrique apparaît sur l'écran. Une balle jaune est prête à être lancée.

Six zéros, situés à gauche de la balle, correspondent à l'emplacement de votre score. A droite de la balle, un chiffre rouge indique le numéro du tour à jouer. A l'extrême droite, quatre autres zéros où s'afficheront vos points de bonification.

Pour lancer la première balle, exercer une pression sur le manche à balai puis relâchez-le. La puissance de votre tir est déterminée par le temps que vous mettez à relâcher le manche à balai. Si vous le tenez trop longtemps, l'ordinateur tirera pour vous.

Vous marquez des points dès que votre balle atteint une cible, à l'exception des deux obstacles roses à déplacement latéral.

Chacune des quatre petites cibles de couleur située tout en haut de l'écran vaut 4000 points, mais elles sont plutôt difficiles à atteindre. Si vous en touchez une, elle disparaît.

On peut cependant les faire réapparaître! A chaque fois que vous touchez le tourniquet en haut au centre, vous marquez entre 720 et 1350 points de bonification, selon la vitesse du tourniquet. L'ordinateur détermine ce montant qui s'inscrit en bas, à droite du jeu. Quand vous avez 5000 points de bonification, les petites cibles en haut de l'écran réapparaissent et le compteur se remet à zéro. A la fin de chaque tour, tous vos points de bonification sont automatiquement ajoutés à votre score.

Votre tour se termine quand la balle passe entre les bras lanceurs, que vous pouvez déplacer légèrement à droite ou à gauche. Ramenez le manche à balai vers vous pour faire réapparaître une balle et appuyez sur action pour l'envoyer.
Une partie correspond à cinq balles.

Pendant que vous lisez votre score, l'ordinateur continue à jouer seul mais sans marquer de points.

(Pour 2 joueurs) Appuyez sur RESET puis sur la touche 2

La base du jeu est la même, mais vous devez jouer en alternance avec votre adversaire. Le chiffre dans le coin gauche du terrain indique qui doit jouer et le jeu change de couleur pour chaque joueur. Le premier joueur joue avec la poignée de droite, le second avec celle de gauche.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut.
Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

(Pour 3 joueurs) Appuyez sur RESET puis sur la touche 3

Comme-ci-dessus, mais pour 3 joueurs. Le premier et le troisième joueurs jouent avec la poignée de droite, le second avec celle de gauche

(Pour 4 joueurs) Appuyez sur RESET Puis sur la touche 4

Comme ci-dessus mais pour 4 joueurs. Le premier et le troisième joueurs jouent avec la poignée de droite, le second et le quatrième avec celle de gauche.

Attention

Quand vous jouez à plusieurs, l'ordinateur mémoires le score de chaque joueur
Quand le jeu est fini l'ordinateur continue à jouer seul, et les scores des joueurs défilent sur l'écran.

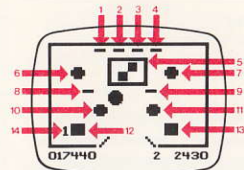
Si vous trouvez le jeu trop rapide, vous pouvez en réduire la vitesse:

Appuyez sur RESET puis sur la touche 5 pour 1 joueur

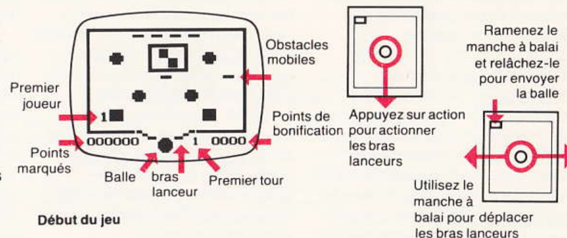
Appuyez sur RESET puis sur la touche 6 pour 2 joueurs

Appuyez sur RESET puis sur la touche 7 pour 3 joueurs

Appuyez sur RESET puis sur la touche 8 pour 4 joueurs



Valeur des différentes cibles:
- Numéros 1, 2 3 et 4: 4000 points chacune
- Numéros 14, 8 et 9: valeur nulle
- Numéros 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 points chacune sauf si elles sont rouge au moment où vous les atteignez.
- Numéro 5 (tourniquet): Points de bonus au hasard entre 720 et 1350 points



Début du jeu

Procedure de vérification

Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé confermément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro.

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

Gebruiksaanwijzing

Flipper
(1 speler) Druk op "RESET"
Druk vervolgens op toets "1"

Uw televisiescherm vertoont nu een "flipperspel". Midden onder ligt al een gele kogel klaar om het spel ingeschoten te worden.

Links van die kogel ziet u zes nullen. Daar zal de computer straks uw score bijhouden. Aan de rechterzijde ziet u eerst het cijfer "1", waarmee aangeduid wordt dat dit uw eerste beurt is. Meer naar rechts nog ziet u weer vier nullen. Hier zal de computer uw bonus-punten noteren.

U begint het spel door de stuurknuppel van de rechter spelregelaar naar u toe te trekken en vervolgens weer los te laten. Naarmate u de knuppel langer vasthoudt wordt de kogel harder het spel ingeschoten. Houdt u hem te lang vast, dan neemt de computer het initiatief over en wordt de kogel afgeschoten ook al houdt u de knuppel nog steeds naar u toe getrokken.

Elke keer als de kogel een van de doelen raakt (met uitzondering van de twee heen en weer bewegende, paarse obstakels) worden er punten bij uw score opgeteld.

De vier kleine gekleurde doelen, helemaal boven in het speelveld, leveren elk 4000 punten op. Raakt u er een, dan verdwijnt het echter van uw scherm. Er is echter een mogelijkheid deze doelen weer terug te laten keren. Elke keer als u het molentje, midden in het veld raakt krijgt u bonus-punten. Dat kan variëren van 720 tot 1350 punten. De computer maakt zelf uit hoeveel. Hebt u 5000 bonus-punten vergaard, dan verschijnen de doelen weer op het scherm, terwijl de bonus-teller terugspringt op 0000. Bij het einde van een speelbeurt worden alle behaalde bonus-punten automatisch bij uw totaalscore opgeteld.

Zo'n spelbeurt is voorbij als u de kogel tussen de beide "flippers" door laat ontsnappen. U kunt die flippers overigens heen en weer bewegen met behulp van de stuurknuppel. Druk op de actieknop om de kogel terug te schieten in het speelveld. Het is een kwestie van geluk en behendigheid. U krijgt vijf kansen, dan is het spel afgelopen.

Terwijl u de eindscore opneemt zult u zien, dat de computer het spel zelf voortzet zonder daarbij echter punten te scoren.

(voor 2 spelers) Druk op "RESET"
Druk vervolgens op toets "2"

Het spel blijft in principe hetzelfde. Het enige verschil is, dat u nu een tegenstander hebt en om beurten speelt. Het cijfer in de linker benedenhoek geeft aan wie er aan de beurt is. Bovendien verandert het speelveld dan van kleur. De rechter spelregelaar is voor de eerste speler, de linker voor de tweede.

(voor 3 spelers) Druk op "RESET"
Druk vervolgens op toets "3"

In principe gelijk aan voorgaande spelmogelijkheid. Rechter spelregelaar is voor eerste en derde speler, linker spelregelaar voor de tweede speler.

(voor 4 spelers) Druk op "RESET"
Druk vervolgens op toets "4"

Hetzelfde spel.
Rechter spelregelaar voor eerste en derde speler, linker spelregelaar voor tweede en vierde.

Attentie
Als u met meerderen speelt houdt de computer de score van elke speler nauwkeurig bij. Is een complete spelronde voorbij en zet de computer het spel zelf voort, dan verschijnt de eind-score van elke speler afwisselend op het scherm, zodat u alle tijd krijgt het resultaat af te lezen.

Vindt u dat het spel te snel gaat?

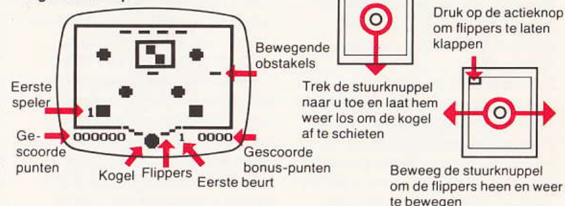
Druk dan op "RESET" en vervolgens op toets "5" voor 1 speler.

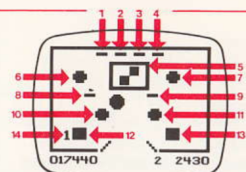
Druk dan op "RESET" en vervolgens op toets "6" voor 2 spelers.

Druk dan op "RESET" en vervolgens op toets "7" voor 3 spelers.

Druk dan op "RESET" en vervolgens op toets "8" voor 4 spelers.

Begin van het spel





Puntenwaardering van de verschillende doelen:

- Nummers 1, 2, 3 en 4: elk 4000 punten
- Nummers 14, 8 en 9: leveren geen punten op
- Nummers 6, 7, 10, 11, 12 en 13: elk 100 punten, tenzij het betreffende doel rood is op het moment dat het geraakt wordt
- Nummer 5 (het molentje): levert bonuspunten op, variërend van 720 tot 1350

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog.
Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

Flipper

(1 giocatore) Premere il tasto RESET successivamente premere il tasto 1

Lo schermo del vostro televisore è trasformato in un gioco del flipper. In basso al centro una palla è pronta in attesa di essere lanciata nel gioco.

Alla sinistra della palla sono disposti sei zeri. In questa zona verrà rappresentato il vostro punteggio che viene tenuto dal computer mentre voi state giocando. Sulla destra della palla vedete prima un numero rosso "1" indicante che è il momento di iniziare il vostro primo gioco. Seguono al l'estrema destra altri quattro zeri in cui il computer segnerà il punteggio parziale realizzato.

Iniziate il vostro gioco tirando verso di voi l'astina del comando manuale di destra. La potenza del tiro viene determinata dal tempo in cui manterrete tirata l'astina prima di rilasciarla. Se la manterrete per un tempo troppo lungo il computer effettuerà automaticamente il tiro. Premere il tasto di azione per muovere i flipper bianchi.

Ogni volta che la palla colpisce un bersaglio voi aumentate il vostro punteggio, salvo quando essa colpisce i due ostacoli color porpora che si muovono avanti e indietro. I quattro bersagli colorati che si trovano all'estremo superiore dello schermo, permettono di guadagnare 4000 punti.

Essi però sono piuttosto difficili da colpire. Quando ne colpite uno esso sparisce dallo schermo.

C'è una possibilità per farli riapparire ancora! Ogni volta che voi colpite la trottolina posta al centro della parte superiore dello schermo, riceverete dei punti in più, in ogni caso tra 720 e 1350, a secundo la velocità della trottola. E' il computer che stabilisce questa quantità e i vostri punti di abbuono vengono indicati nella parte inferiore destra. Quando raggiungete i 5.000 punti, riappaiono i bersagli posti in alto mentre il contatore dei punti di abbuono ritorna a zero.

Alla fine di ogni turno i punti di abbuono vengono automaticamente addizionati sul vostro conto.

Il vostro turno termina quando la palla sfugge passando tra i due flipper bianchi. Questi flipper potete muoverli a sinistra e a destra manovrando la levetta del vostro comando manuale. La palla riapparirà di nuovo quando voi tirerete indietro la levetta e sarà pronta per un altro gioco. Provate le vostra fortuna e la vostra abilità.

Avete cinque possibilità e poi il gioco termina.

Mentre leggete il vostro punteggio finale vedrete che il computer funziona e continua il gioco tutto da solo senza tuttavia accumulare nessun punto.

(per 2 giocatori) Premere il tasto RESET Successivamente premere il tasto 2

Basilarmente il gioco à sempre lo stesso. La sola differenza è che voi e il vostro avversario dovete ora rispettare il turno di gioco. Il numero posto sull'angolo sinistro del campo indica di quale turno si tratta. Anche il campo di gioco cambia di colore. Il comando manuale di destra è per il primo giocatore mentre quello di sinistra è per il secondo giocatore.

(Per 3 giocatori) Premere il tasto RESET Successivamente premere il tasto 3

Lo stesso di quanto sopra, ma ora con tre giocatori. Il comando manuale di destra per il primo ed il terzo giocatore, quello di sinistra per il secondo giocatore.

(per 4 giocatori) Premere il tasto RESET Successivamente premere il tasto 4

Lo stesso come sopra ma ora con quattro giocatori. Il comando manuale di destra per il primo ed il terzo giocatore, quello di sinistra per il secondo e quarto giocatore.

Attenzione

Quando si gioca in diversi giocatori, il computer effettua il conteggio individuale per ogni giocatore. Dopo che la partita è terminata e per il tempo in cui il computer continua a giocare per conto suo, il punteggio di ogni giocatore si presenta regolarmente secondo il turno in modo da permettervi di leggerlo agevolmente.

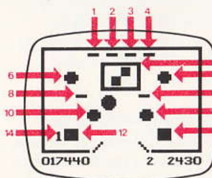
Se trovate che il gioco si svolge troppo velocemente potete ridurne la velocità nel modo seguente:

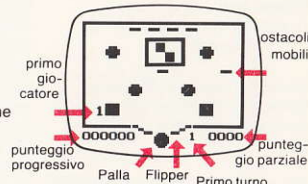
premere il tasto RESET e successivamente il tasto 5 per 1 giocatore

premere il tasto RESET e successivamente il tasto 6 per 2 giocatore

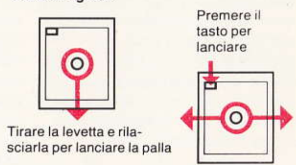
premere il tasto RESET e successivamente il tasto 7 per 3 giocatore

premere il tasto RESET e successivamente il tasto 8 per 4 giocatore





Inizio del gioco



Muovere la levetta per spostare i flipper

Valori dei vari bersagli:
- numeri 1,2,3 e 4: 4.000 punti ciascuno
- numeri 14, 8 e 9: nessun effetto sul conteggio
- numeri 6,7 10, 11, 12, 13: 100 punti ciascuno salvo quando sono rossi
- numero 5 (trottolina): quando è colpito, si guadagnano tra 720 e 1350 punti di abbuono

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:

(a) Selezionare un'altro gioco

O (b) Selezionare un'altra Videopac.

Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.

Riporre la Videopac nella propria custodia.

Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.

O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure

Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).

Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.

Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).

Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti

RESET: azzeramento

Le istruzioni

SELECT GAME: selezione gioco

Flipper spil
(1 spiller) Tryk på "RESET" og derefter på 1.

Deres TV-skærm er nu blevet forvandlet til et flipper spil, og en gul bold ligger parat til at blive skudt i spil.

Til venstre for bolden kan De se seks nuller. Det er pointtavlen, som computeren hele tiden vil føre, mens De spiller. Til højre ser De først et rødt 1-tal, hvilket viser, at Deres første bold ligger klar. Yderst til højre ses yderligere fire nuller, og her vil computeren føre Deres bonuspoints.

De starter spillet ved at trække styrepinden på højre fjernbetjening mod Dem selv. Kraften på Deres skud er bestemt af, hvor lang tid De holder styrepinden før den slippes. Hvis De holder for længe, vil computeren gribe ind og skyde for Dem. Hver gang Deres bold rammer et mål scorer De, med undtagelse af de to violette forhindringer, der konstant bevæges frem og tilbage. De fire små, farvede mål øverst i spilleområdet giver 4000 points hver, men de er temmelig svære at ramme. Hvis De rammer en af dem, forsvinder den fra skærmen. Der er dog en mulighed for at få dem frem på skærmen igen!
Hver gang De rammer top-spinneren, får De et vilkårligt antal bonuspoints mellem 720 og 1350, afhængig af spinnerens hastighed. Computeren bestemmer hvor mange. Deres bonuspoints vises på skærmen nederst i højre hjørne. Når De har opnået 5000 bonuspoints, vil de små højtscorende, farvede mål øverst på skærmen komme frem igen, og bonustælleren bliver nulstillet. Efter hver bold vil alle bonuspoints automatisk blive lagt til Deres score.

Deres tur er slut, når De tillader bolden at slippe mellem de to hvide flippere. Flipperne kan De bevæge til højre eller venstre ved hjælp af styrepinden. Bolden vil komme frem igen, når de trækker styrepinden tilbage, klar til næste skud. De skal trykke på actionknappen for at skyde bolden i spil. Prøv så Deres held og dygtighed igen. De får 5 bolde, så er spillet forbi.

Mens De studerer Deres samlede pointscore, vil De se, at computeren fortsætter spiller af sig selv, dog uden at score points.

(for 2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 2.

Spillet er det samme. Den eneste forskel er, at De og Deres modspiller nu spiller skiftesvis. Tallet i venstre nederste hjørne af spilleområdet viser, hvis tur det er. Spilleområdet skifter nu også farve. Første spiller bruger den højre fjernbetjening, og anden spiller den venstre.

(for 3 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 3.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet.
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

Spillet er det samme som ovenfor, nu blot for 3 spillere. Første og tredie spiller bruger den højre fjernbetjening, og anden spiller den venstre.

(for 4 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 4.

Spillet er det samme som førnævnte, men her for 4 spillere. Første og tredie spiller bruger den højre fjernbetjening, og anden samt fjerde spiller bruger den venstre fjernbetjening.

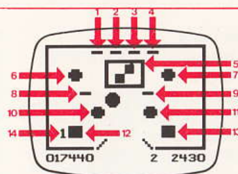
Hvis De synes spillet går for hurtigt kan De reducere farten:

Tryk på "RESET" og derefter på 5 for 1 spiller

Tryk på "RESET" og derefter på 6 for 2 spillere

Tryk på "RESET" og derefter på 7 for 3 spillere

Tryk på "RESET" og derefter på 8 for 4 spillere

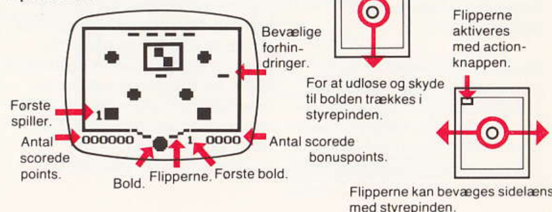


Værdierne for de forskellige mål:

Nummer 1, 2, 3 og 4: 4000 points hver
Nummer 14, 8 og 9: giver ingen points
Nummer 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 points hver, hvis de ikke er røde, når de rammes.
Nummer 5 (spinneren): scorer et tilfældigt antal bonuspoints mellem 720 og 1350 når den rammes.

Bemærk
Når flere spillere deltager, fører computeren pointregnskab for hver enkelt spiller. Når spillet er slut, og computeren fortsætter med at spille alene, vil scoren for hver enkelt spiller regelmæssigt blive vist; således at man har rigelig tid til at læse resultaterne, når spillet er færdigt.

Spillets start



Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

Flipper-spel
(1-4 deltagare). Tryck på RESET, därefter på
tangent 1 för en deltagare
tangent 2 för två deltagare
tangent 3 för tre deltagare
tangent 4 för fyra deltagare

Bilden på TV: ns bildruta föreställer ett flipper-spel. En gul boll ligger i läge för att skjutas in i spelplanen.

Till vänster om bollen finns sex nollor där poängställningen visas. Till höger finns först en röd etta som indikerar att första omgången skall starta. Spelet går i fem omgångar. Längst till höger finns fyra nollor där Computern håller reda på bonuspoängen.

Spelet startas genom att Du för styrspaken på höger köraggregat bakåt (mot Dig) och sedan släpper den. Ju längre Du håller styrspaken i bakre läget, desto hårdare skjuts bollen ut på spelplanen. Man om Du håler den för länge, tar Computern över och skjuter ut bollen. Om man är flera deltagare, spelar man växelvis mellan höger och vänster köraggregat. Siffran i vänstra hörnet av spelplanen visar vems tur det är. Spelet ändrar också färg för respektive deltagare.
Varje gång bollen träffar ett mål, får Du poäng med undantag för två purpurfärgade hinder, som rör sig frm och tillbaka över spelplanen.

I spelplanens överkant finns det fyra streck med olika färger. Detta är högpoängsmål som vid träff ger vardera 4000 poäng. Det är svårt att träffa dem, men om Du lyckas försvinner det träffade strecket. Men det finns möjlighet att få den att komma tillbaka! Varje gång Du träffar "snurran" upptill i mitten på spelplanen, erhåller Du bonuspoäng, mellan 720 och 1350, beroende på snurrans hastighet. Bonuspoängen ser Du under spelplanens högra sida. När Du erhållit 5000 bonuspoäng kommer högpoängsmålen fram igen och bonusräknaren går tillbaka till noll. Efter varje omgångs slut adderas automatiskt bonuspoängen till resultatet.

När bollen kommer ner på de två vita flipperarmarna kan Du trycka på actionknappen och armarna svingar tillbaka bollen in på spelplanen. Du kan även flytta flipperarmarna i sidled med styrspaken. Om Du tillåter bollen att komma ned mellan flipperarmarna är den omgången slut. För att starta ny omgång, dra tillbaka styrspaken på aktuellt köraggregat och släpp.

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Observera
Efter fem omgångar är spelet slut. När Du läser slutresultatet ser Du att Computern tar över och fortsätter spelet utan att poängställningen påverkas. Om flera deltagare spelat så visas poängställningen växelvis.

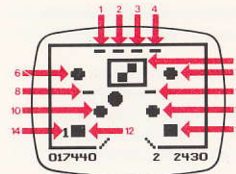
Om spelet går för snabbt, kan hastigheten reduceras enligt följande:

Tryck på RESET, därefter på tangent 5 för 1 deltagare

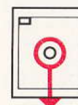
Tryck på RESET, därefter på tangent 6 för 2 deltagare

Tryck på RESET, därefter på tangent 7 för 3 deltagare

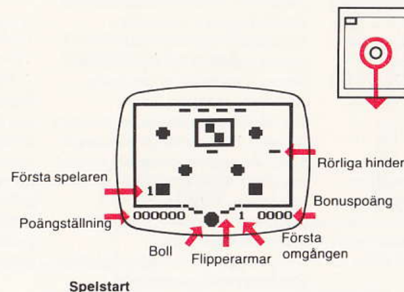
Tryck på RESET, därefter på tangent 8 för 4 deltagare



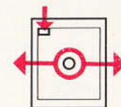
Poäng för de olika målen:
Nummer 1, 2, 3 och 4: 4000 poäng
Nummer 8, 9 och 14: inga poäng
Nummer 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 poäng var om de inte är rödfärgade vid träff.
Nummer 5 (snurran): poäng 720-1350.



Bollen sätts i spel genom att dra tillbaka och sedan släppa styrspaken.



Spelstart



Genom att föra styrspaken höger-vänster flyttas flipperarmarna i sidled.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

Flipper-peli
(1 pelaaja) Paina näppäintä RESET paina seuraavaksi näppäintä 1

Televisiosi kuvaruutu muuttuu Flipper-peliksi. Keltainen pallo on valmiina odottamassa pelin alkua.

Pallon vasemmalla on kuusi nollaa. Tähän tulevat pisteesi pelin aikana. Oikealla on ensin luku "1" osoittamassa, että ensimmäinen vuorosi on juuri alkamassa. Kauempana oikealla on vielä neljä nollaa, johon tulevat bonus-pisteesi.

Aloita peli vetämällä oikean ohjausyksikön vipua itseesi päin. Lyönnin voimakkuus määräytyy sen mukaan, kuinka kauan pidät kiini vivusta. Jos pidät kiinni liian kauan, tietokone puuttuu peliin ja lyö puolestasi.

Joka kerta kun pallo osuu kohteeseen, pisteesi kasvavat paitsi jos osut kahteen edestakaisin liikkuvaan punaiseen esteeseen.

Pelikentän yläreunassa olevat neljä pientä värillistä kohdetta antavat jokainen 4000 pistettä, mutta niihin on vaikea osua. Jos osut yhteen, se häviää kuvaruudusta.

On mahdollista saada ne näkyviin uudelleeń. Aina kun osut keskellä ylhäällä olevaan pyörivään kohteeseen (spinner) saat bonus-pisteitä 720: stä 1350: een riippuen spinnerin nopeudesta. Tietokone määrää pisteet. Bonus-pisteet näkyvät alareunassa oikealla. Kun bonus-pisteitä on 5000, ilmestyvät arvokkaat kohteet kuvan yläreunaan takaisin ja laskin nollautuu. Jokaisen vuoron päätyttyä kaikki bonus-pisteet yhdistetään pisteisiisi.
Vuorosi päättyy kun päästät pallon karkuun kahden valkoisen flipper-portin välistä. Voit liikutella niitä vasemmalle ja oikealle ohjausyksikön vivulla. Pallo ilmestyy uudelleen, kun vedät vipua seuraavaa lyöntiä varten. Pallo lentää takaisin kentälle, kun painat kytkintä. Kokeile taitoasi. Viiden yrityksen jälkeen peli päättyy.

Samalla kun luet loppupisteesi huomaat että tietokone jatkaa peliä itsekseen kuitenkin saamatta pisteitä.

(2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET Paina näppäintä 2

Periaatteessa peli on sama. Ainoa ero on että sinun ja vastapelaajasi on vuoroteltava. Pelikentän vasemmassa reunassa oleva numero osoittaa pelivuoron. Myös pelikenttä vaihtaa väriä. Oikea ohjausyksikkö on ensimmäistä pelaajaa varten ja vasen toista pelaajaa varten.

(3 pelaajaa) Paina näppäintä RESET Paina näppäintä 3

Samoin kuin edellä mutta nyt kolmella pelaajalla. Oikea ohjausyksikkö on ensimmäistä ja kolmatta pelaajaa varten ja vasen toista pelaajaa varten.

(4 pelaajaa) Paina näppäintä RESET Paina näppäintä 4

Samoin kuin edellä mutta nyt neljällä pelaajalla. Oikea ohjausyksikkö on ensimmäistä ja kolmatta pelaajaa varten ja vasen toista ja neljättä pelaajaa varten.

Huom. Kun pelaajia on useita, tietokone pitää muistissa kunkin pisteet. Pelin päätyttyä ja tietokoneen jatkaessa peliä itsekseen, jokaisen pelaajan pisteet ilmestyvät toistuvasti, joten aikaa on riittävästi niiden tutkimiseen.

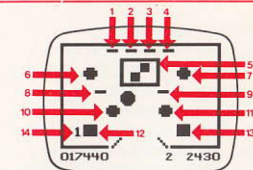
Jos peli on mielestäsi liian nopea, voit pienentää nopeutta:

1 pelaaja: paina näppäimiä RESET ja seuraavaksi 5

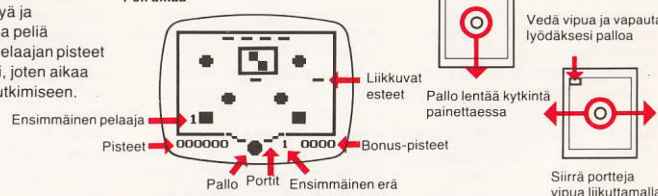
2 pelaajaa: paina näppäimiä RESET ja seuraavaksi 6

3 pelaajaa: paina näppäimiä RESET ja seuraavaksi 7

4 pelaajaa: paina näppäimiä RESET ja seuraavaksi 8



Eri kohteiden pisteet:
- Numerot 1, 2, 3 ja 4: 4000 pistettä jokainen
- Numerot 14, 8 ja 9: ei pisteitä
- Numerot 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 pistettä jokainen paitsi jos ne ovat punaisia osuman sattuessa.
- Numero 5 (spinner): antaa bonus-pisteitä sattumanvaraisesti 720: stä 1350: een.



Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△), Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv: hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

Juego del lanzador
(1 jugador) Apriete RESET a continuación, apriete la tecla 1
La pantalla del televisor se transforma en un juego de lanzamiento. Hay una pelota amarilla esperando a ser usada.
A la izquierda de la pelota hay seis ceros. Aquí es donde el computador anotará el tanteo de usted según vaya jugando. A la derecha verá primero la cifra roja "I", que indica que le toca empezar a usted. En el estremo de la derecha hay otros cuatro ceros, donde el computador irá anotando los puntos que ha ganado.
Puede empezar el juego tirando de la palanca del conjunto de la derecha hacia usted. La potencia del tiro está determinada por el tiempo que sujete la palanca antes de soltarla. Pero si la retiene mucho tiempo, el computador entra en funcionamiento y dispara por usted.
Cada vez que la pelota choca contra un blanco gana usted, excepto en los casos de los dos obstáculos púrpura que están en continuo movimiento.
Los cuatro blancos coloreados pequeños situados en la parte superior del campo de juego valen 4000 puntos cada uno, pero son muy difíciles de alcanzar. Cuando le dé a uno, desaparecerá de la pantalla.
Pero hay una forma de hacerlos reaparecer. Cada vez que toquen el girador situado arriba en el centro recibirá puntos de abono, en cantidad comprendida entre 720 y 1350, según sea en ese instante la velocidad del girador.
El computador será quien decida cuántos. Cuando haya llegado a 5000 puntos de abono volverán a reaparecer los blancos de gran puntación en la parte superior de la pantalla, a la vez que el contador se vuelve a poner a cero. Al final de cada turno todos los puntos de abono serán añadidos automáticamente a su cuenta.
Se habrá terminado su turno cuando deje salir la pelota entre las dos aletas blancas o lanzadores.
Los podrá desplazar a la derecha o la izquierda con la palanca de su equipo de mano. La pelota volverá a aparecer si tira de la palanca, lista para ensayar otro tiro. Apriete el botón de acción para llevar la pelota al campo de juego. Pruebe su suerte y su destreza. Tiene cinco oportunidades. Acabadas éstas, el juego ha terminado.
Cuando lea la puntuación final verá que el computador se encarga del juego y lo reanuda por sí mismo, pero sin anotar ningún punto.

(para 2 jugadores) Apriete RESET apriete la tecla 2

El juego es prácticamente el mismo, con la única diferencia de que usted y su oponente tienen que jugar por turno.
La cantidad que aparece en la esquina izquierda del campo de juego indica qué turno juega. También el campo de juego cambia de color. El mando de la derecha es para el primer jugador; el de la izquierda, para el segundo.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'.
A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa.
Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

(para 3 jugadores) Apriete RESET apriete la tecla 3

El juego es lo mismo que en el caso anterior. El mando de la derecha es para los jugadores 1 y 3; el de la izquierda, para el 2.

(para 4 jugadores) Aprieten RESET aprieten la tecla 4

Lo mismo que antes, pero ahora para cuatro jugadores.
El mando de la derecha es para los jugadores primero y tercero; el de la izquierda, para los segundo y cuatro

Atención
Cuando jueguen varios jugadores, el computador llevará la cuenta de la puntuación de todos y cada uno de ellos. Una vez terminado el juego y cuando el computador contiúe jugando él solo, irá apareciendo la puntuación de cada jugador por turno, por lo que dispondrán éstos de bastante tiempo para hacer la lectura.

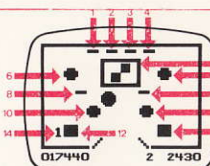
Si encuentra que el juego es demasiado rápido, podrá reducir su velocidad:

Apriete RESET y después la tecla 5, si hay 1 jugador.

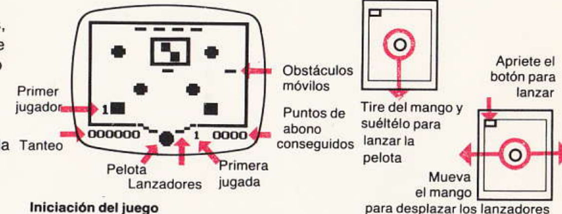
Apriete RESET y después la tecla 6, si hay 2 jugadores.

Apriete RESET y después la tecla 7, si hay 3 jugadores.

Apriete RESET y después la tecla 8, si hay 4 jugadores.



Valor de los diferentes blancos:
- Números 1, 2, 3 y 4: 4000 puntos cada uno
- Números 14, 8 y 9: sin efecto en la puntuación
- Números 6, 7, 10, 11, 12 y 13: 100 puntos cada uno, a menos que estén rojos al ser alcanzados
- Número 5 (girador): anota puntos de abono al azar entre 720 y 1350 al ser alcanzado



Iniciación del juego

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego